



# Door de mazen van het net

<b>Soort(en)</b>	Spel
<b>Thema's</b>	Oorzaken van armoede, geluk of ongeluk in het leven, engagement voor mensen met minder geluk
<b>Aantal spelers</b>	4 - 12 spelers
<b>Leeftijd</b>	12 - 14 jaar
<b>Terrein</b>	Lokaal
<b>Duur</b>	80 minuten
<b>Intensiteit</b>	Rustig tot actief
<b>Materiaal</b>	Vangnet, stoelen, stenen, tafel, speelkaarten, pingpongballetjes, rietjes, dobbelstenen, bingospel



## Link met het thema

Mensen die in armoede leven, vallen vaak door de mazen van het net. Het is heel belangrijk dat zij steun vinden bij organisaties of mensen in hun omgeving. Als christen worden wij opgeroepen om samen een vangnet te zijn voor mensen die het moeilijk hebben.

## Doel

De jongeren maken kennis met de oorzaken van armoede.

De jongeren ervaren dat armoede niet je eigen schuld is, maar dat het veel met ongeluksfactoren te maken heeft.

De jongeren voelen zich opgeroepen om mee te werken aan het geluk van mensen in (kans)armoede.

## Verloop

### Speluitleg

**Opstelling:** Er is een vangnet opgespannen (met stenen) tussen 4 stoelen. De gaten van het vangnet zijn te groot om pingpongballetjes tegen te houden.

**Doel van het spel:** De jongeren moeten touwtjes verzamelen waarmee ze de gaten van het vangnet kunnen verkleinen. Na 1 uur spel gooit de begeleider een aantal pingpongballetjes in het net. De jongeren moeten aan de hand van hun touwtjes ervoor zorgen dat er zo weinig mogelijk pingpongballetjes door de mazen van het net vallen.

De begeleider legt het doel van het spel uit.

Vervolgens overhandigt hij iedere jongere (of groepje jongeren) drie touwtjes die ze tijdens verschillende kleine kansspelen kunnen inzetten om hun aantal touwen te vergroten. De jongeren kunnen telkens 0, 1 of 2 touwtjes inzetten bij de start van een spel. Indien zij tot de winnaars behoren, ontvangen ze van de begeleider het dubbele van hun inzet. Bij verlies, moeten ze hun inzet afgeven aan de begeleider.

#### **Kansspelen:**

- ※ **Dobbelen:** elke jongeren gooit 3 keer met 5 dobbelstenen. Hij mag na beurt 1 en 2 dobbelstenen op tafel laten liggen. Jongeren die een som van 28 of meer halen zijn de winnaars. De anderen verliezen hun inzet.
- ※ **Bingo:** elke jongeren krijgt een bingokaart. Als de getallen van 1 rij bedekt zijn, roept de speler 'bingo'. We spelen tot er 5 keer 'bingo' werd geroepen. Per 'bingo' wordt de inzet verdubbeld.

- ※ **Zwartepieten:** We spelen het kaartspel zwartepieten.

*Spelregels:* Bij zwartepieten wordt één van de boeren uit het spel gehaald, evenals de kaarten met een waarde van twee tot zes, zodat er 31 kaarten overblijven. De kaarten worden geschud en uitgedeeld onder alle spelers. Als iemand twee kaarten van dezelfde 'waarde' heeft, legt hij deze open op tafel. Als iedereen dit gedaan heeft, dan moet de linker buurman van de geveer bij hem (ongezien) een kaart trekken. Als dit een kaart van dezelfde waarde is als één van zijn eigen kaarten, dan moet hij deze ook open voor zich op tafel leggen. Als het een andere kaart is, moet hij deze bij zijn andere kaarten stoppen. Vervolgens moet hij zijn linkerbuurman bij hem een kaart laten trekken. Zo wordt er doorgespeeld totdat er nog maar één kaart over is. De speler die de boer overhoudt, is dan de zwartepiet en verliest het spel en zijn inzet. De anderen verdubbelen hun inzet.

- ※ **Eenentwintigen:** Eenentwintigen is een kaartspel. Het is de bedoeling met speelkaarten aan de som van 21 te komen.

*Spelregels:* Het doel van het spel is door kaarten om te draaien een hoger puntentotaal dan de begeleider te behalen zonder een totaal van 21 te overschrijden.

Wanneer een speler een hand van zeven kaarten 'overleeft' zonder het totaal van 21 te overschrijden, wint hij sowieso de beurt.

Als een speler in het begin een acht en een zeven krijgt toebedeeld, spreken we van 'vuile was' en mag hij om nieuwe kaarten vragen.

Wanneer de begeleider en speler met hetzelfde aantal punten passen, wint de begeleider.

Iedere speler en de begeleider zelf krijgt twee kaarten, één dicht en één open.

De spelers mogen pas hun dichte kaart bekijken nadat zij touwtjes hebben ingezet.

De begeleider laat zijn dichte kaart aan alle spelers zien zodra hij zijn beurt gaat uit spelen.

*Kaartwaarden:*

Heer 3 punten, vrouw 2 punten, boer 1 punt.

Aas is naar keuze 1 of 11 punten.

De kaarten 7 t/m 10 hebben hun normale puntwaarde.

De 'kleur' van de kaart is niet van belang.

De joker speelt niet mee.

- ※ **Dag Madam:** Alle spelers zetten zich rond een tafel. Iedereen krijgt een aantal speelkaarten. Om de beurt draait iemand de bovenste kaart van z'n stapeltje om en legt deze in het midden op tafel. Van te voren spreek je een aantal doe-of-zeg-dingen af voor bepaalde kaarten.

*Voorbeelden:*

Bij een dame sta je recht en zegt: 'dag madam'.

Bij een heer loop je 1 maal rond de tafel.

Bij een boer knijp je je neus dicht.

Bij een aas leg je je hand op de stapel kaarten in het midden.

Bij een zeven ga je op je stoel staan.

...

Diegene die de 'opdracht' laatst uitgevoerd heeft, krijgt alle kaarten die op dat ogenblik in het midden van de tafel liggen. De begeleider eindigt het spel na een 10 à 15 minuten. De twee of drie spelers met de minste kaarten verdubbelen hun inzet.

- ※ **Kaartje blazen:** Je neemt een boek kaarten en haalt de jokers eruit. Je verdeelt de kaarten onder het aantal spelers. Je houdt de kaarten op een stapeltje vast maar je mag geen enkele kaart zien. Je neemt de bovenste kaart van jouw hoopje. Je zegt één, twee, drie, ja en je blaast die kaart weg. Als alle kaarten zichtbaar zijn, dan wint degene die de hoogste kaart heeft. Zijn er één of twee kaarten zichtbaar dan wint ook degene met de hoogste kaart. Zijn er geen kaarten zichtbaar - als ze allemaal omgedraaid liggen - wint de persoon die de kaart het verste geblazen heeft. Dit kan je enkele keren herhalen.
- ※ **Ping-pong-blaas:** Dit spel moet op een vlak terrein gespeeld worden. Alle spelers liggen in een kring op de buik met de gezichten naar binnen. Er wordt een ping-pong-balletje in het midden gerold. De spelers moeten ervoor zorgen dat het balletje geen enkele persoon raakt. Ze proberen dit te verhinderen door te blazen. De personen die toch geraakt worden, verliezen hun inzet. We spelen het spel 3 à 5 minuten. Na een tijdje kan je ook verschillende balletjes in het midden rollen.

*Bronnen speluitleg kansspelen:*

<http://nl.wikipedia.org/wiki/Zwartepieten>

<http://nl.wikipedia.org/wiki/Eenentwintigen>

<http://www.jeugdwerknet.be/spelen/spel/dag-madam>

<http://www.jeugdwerknet.be/spelen/spel/samenwerkingsspelen>

Na 1 uur spelen binden de jongeren hun touwtjes vast aan het vangnet waarbij ze proberen zo weinig mogelijk grote gaten over te houden. Vervolgens gooit de begeleider de pingpongballetjes in het net. Er wordt geteld hoeveel balletjes door de mazen van het net vallen.

### *Nabespreking:*

- ※ Vond je dat het spel eerlijk verliep? Waarom (niet)?
- ※ Hoe voelde je je erbij?  
Hoe zit je erbij na deze activiteit?
- ※ Kun je vertellen wat er is gebeurd?
- ※ Hoe was is het om niet met gelijke middelen te kunnen strijden?  
Hoe is dat verlopen?
- ※ Wat is je vooral bijgebleven?
- ※ Leg eens een link met je eigen leven. Welke spelelementen herken je dan?  
Kun je een voorbeeld geven?
- ※ Wat kun je met deze ervaring in je eigen leven?

### **Duiding:**

De begeleider legt uit dat er in ons land geen balletjes maar mensen figuurlijk door de mazen van het net vallen omdat ze kansarm zijn. Meer dan 15 % van de bevolking van ons land krijgt vroeg of laat te maken met

armoede. Deze mensen zijn om een of andere reden extra kwetsbaar: ze zijn vaak laaggeschoold, komen dikwijls uit een gebroken gezin, worden ziek of invalide, komen zonder werk te staan, hebben schulden, hebben geen familie waarop ze kunnen terugvallen, zijn gevlucht uit hun land, worden geboren in armoede... Dit zijn allemaal mogelijke oorzaken waardoor mensen in armoede terechtkomen! Deze mensen hebben het geluk niet altijd mee. Ze krijgen minder kansen in onze samenleving. Dat hebben we ook in de kansspelen ervaren. Sommigen hebben nu eenmaal het geluk aan hun zijde en anderen lijken maar geen kans te krijgen om te winnen. Zo kan het er jammer genoeg ook in het echte leven aan toe gaan!

*Je kan hier een arme zelf aan het woord laten door een audiofragment uit rijke verhalen te laten horen.*

In het evangelie lezen we bij de evangelist Lucas: 'Hij heeft mij gezonden om aan armen de Blijde Boodschap te bezorgen'. Het zijn woorden die Jezus aan het begin van publieke optreden uitspreekt.

Als christenen willen we Jezus' voorbeeld volgen. Dit betekent concreet dat we opgeroepen worden om Gods liefde te tonen aan (kans)armen en mee zorg te dragen voor hun geluk. Een beetje mee opvangnet zijn, zodat er steeds minder mensen door de mazen van het net vallen.

### **Verwerking**

Denk eens met je groep na over wat jij concreet zou kunnen doen om zorg te dragen voor armen. Welke actie kunnen jullie ondernemen? Of bij welke actie kunnen jullie aansluiten? Kijk ook eens bij Welzijnszorg welke voorstellen zij hebben?

### **Afsluiter**

Tenslotte kan je het opvangnet in stukken knippen en elke jongere een stukje meegeven naar huis. Roep hen op om het op een plekje zichtbaar in hun kamer te hangen als herinnering aan vele ongelukkige mensen die door de mazen van het net vallen én als oproep om zich als christenen in te zetten voor deze mensen.